

N. 33 MARZO '88

L. 4.000-Frs. 6,00

fare

ELETTRONICA

Realizzazioni pratiche • TV Service • Radiantistica • Computer hardware

**REALIZZAZIONI
PRATICHE**

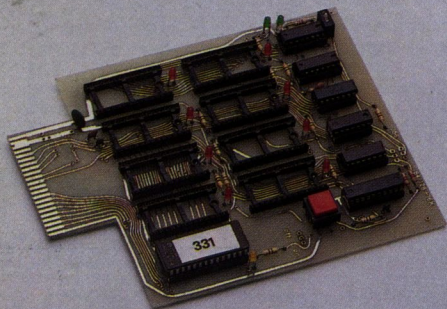
Megadigit

Hyper-Fuzz

**COMPUTER
HARDWARE**

**Joystick
elettronico**

**256 K di EPROM
per il C64**



RADIANTISTICA

**Antenna VHF-UHF
tuttofare**

MICROFONO A PLL

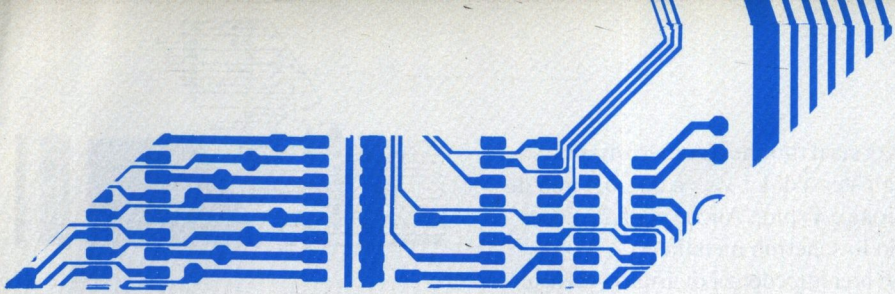


**TV SERVICE
Philips - Moldava**



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**
DIVISIONE PERIODICI

Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70



Computer Hardware

SCHEMA EPROM DA 256K PER C64

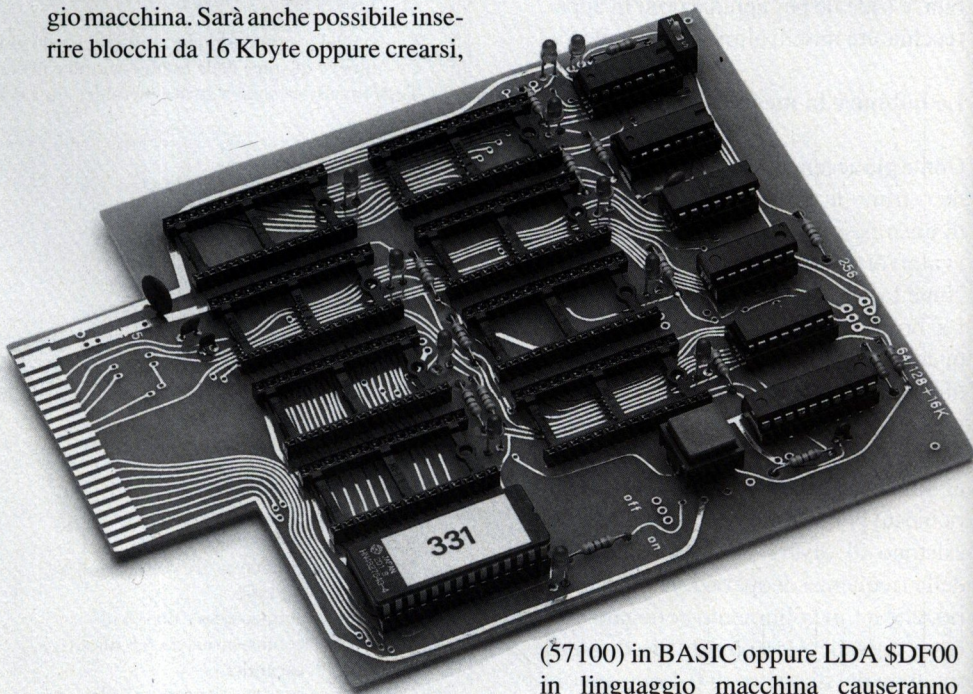
di M. Anticoli

Utilizzando sovente determinati programmi, è consigliabile programmare una EPROM e collegarla in permanenza alla porta di utente, in modo che detti programmi risultino tempestivamente a disposizione senza doverli ogni volta leggere dal disco, o peggio, dal nastro: presentiamo qui una scheda EPROM controllata tramite menù, con directory, spazio di memoria per molti programmi ed un confortevole azionamento.

Il circuito elettrico della scheda EPROM è riportato in Figura 1. Quando avrete inserito il programma di controllo nella EPROM che poi monterete su una scheda, sarà semplicissimo richiamare i programmi e le routine che riterrete più opportuno. Il menù principale con la EPROM di controllo inserita, metterà a vostra disposizione altre 8 slot per una estensione massima di 256 Kbyte di memoria. Con il programma di controllo, potrete gestire fino a 72 programmi, tramite un indice prodotto automaticamente, ed avviare con fulminea velocità i singoli programmi mediante la semplice pressione di un tasto. Potranno essere inserite, gestite ed avviate automaticamente anche EPROM già pronte (nel caso sia inserito un autostart). Ma questo non è ancora tutto. Interpreti BASIC autoprodotti potranno essere direttamente richiamati dalla scheda ed i sistemi operativi potranno essere caricati nella RAM e poi attivati. La scheda può essere esclusa sia via software che via hardware.

Per chi non avesse bisogno della scheda EPROM, gli slot liberi sarebbero nove, con uno spazio di memoria fino a 288 Kbyte poichè ciascuna EPROM può essere selezionata secondo blocchi da 8 Kbyte e tutte le funzioni possono essere richiamate in BASIC oppure in linguaggio macchina. Sarà anche possibile inserire blocchi da 16 Kbyte oppure crearsi,

do campo di indirizzamento è riservato alle funzioni di attivazione e disattivazione della scheda tramite software. Con la lettura di uno di questi indirizzi, la scheda potrà essere completamente inserita ed esclusa. Ecco un esempio: se la scheda è inserita, le istruzioni PEEK



via hardware, tutti i presupposti per l'esercizio sul C128. Vediamo, per cominciare, come controllare da programma tutte le funzioni della scheda. Quest'ultima occupa due campi di indirizzamento: da \$DE00 a \$DEFF e da \$DF00 a \$DFFF. Il secon-

(57100) in BASIC oppure LDA \$DF00 in linguaggio macchina causeranno una esclusione della scheda. Una nuova esecuzione delle stesse istruzioni attiverà nuovamente la scheda. Se, comunque, la scheda viene esclusa via hardware, con il commutatore S1, non è più possibile nessun controllo via software. Se la scheda viene attivata con S1 mentre il computer funziona, sarà necessa-

ria un'ulteriore attivazione con il software.

Potrete anche commutare le linee di indirizzamento e le posizioni di inserimento delle EPROM.

Per questa funzione viene occupato il campo di indirizzamento da \$DE00 a \$DEFF. Un'istruzione di scrittura in uno di questi indirizzi attiva diverse funzioni, in dipendenza dai bit di dati D0-D5. In Tabella 1 sono descritti tutti i POKE con i loro effetti. Per la commutazione delle posizioni di inserimento devono essere utilizzati i bit di dati D0-D2. Con questi tre bit potranno essere indirizzate otto posizioni di inserimento. Se non si prendono in considerazione i bit di dati D3-D7, potrà per esempio essere attivato lo slot 6, con POKE 57000,5 in BASIC oppure con LDA #\$05 e STA \$DE00 in linguaggio macchina.

Il bit D3 esclude od attiva la EPROM di controllo. Se il bit è settato, la EPROM di controllo viene attivata.

Analogamente si procede con D4 e D5.

La linea di indirizzamento A14 viene attivata con D4, mentre D5 attiva A13. Se il commutatore S2 si trova nella posizione che seleziona i blocchi da 16 Kbyte, A14 e di conseguenza anche D4 sono privi di significato.

Sulla scheda EPROM potrete montare, a scelta, i tipi 2764, 27128 e 26256. Le EPROM potranno però essere inserite soltanto in blocchi da 8 Kbyte. Con la EPROM 27128, si ottengono così due blocchi da 8 Kbyte mentre con la EPROM 27256 se ne ottengono quattro. Le EPROM 2764 e 27128 si differenziano dalla 27256 per una caratteristica molto importante. Le EPROM 2764/128 hanno il collegamento PGM al pie-

dino 27: questo collegamento è necessario per la programmazione in quanto, durante la lettura di queste EPROM, questo piedino deve rimanere a livello logico alto. Sulla scheda EPROM, esso è collegato alla linea di indirizzamento A14 interna alla scheda e, dopo un reset, questa linea si trova a livello basso, cosicché le EPROM 2764 e 27128 non possono essere lette. A questo scopo è di aiuto il commutatore S2: se esso è in posizione 64/128, la linea di indirizzamento A14 è costantemente a livello alto tramite un resistore di pull-up ed il problema è risolto. Comunque, la linea A14 non potrà ora essere più attivata e questo ha come conseguenza che le

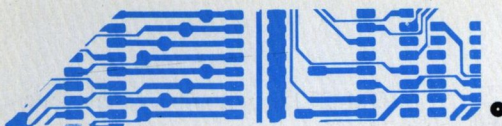
Tabella 1. Valori POKE per le istruzioni di controllo.

POKE	D7	D6	A13	A14	EPROM controllo	D2	D1	D0	EPROM	NOTE
0	X	X	0	0	0	0	0	0	1	Commuta: - A13 - A14 (16 k) - EPROM di controllo
1	X	X	0	0	0	0	1	0	2	
2	X	X	0	0	0	0	1	1	3	
3	X	X	0	0	0	0	1	1	4	
4	X	X	0	0	0	1	0	0	5	
5	X	X	0	0	0	1	1	0	6	
6	X	X	0	0	0	1	1	1	7	
7	X	X	0	0	0	1	1	1	8	
8	X	X	0	0	1	0	0	0	1	Commuta: - A13 - A14 (16 k)
9	X	X	0	0	1	0	0	1	2	
10	X	X	0	0	1	0	1	0	3	
11	X	X	0	0	1	0	1	1	4	
12	X	X	0	0	1	1	0	0	5	
13	X	X	0	0	1	1	0	1	6	
14	X	X	0	0	1	1	1	0	7	
15	X	X	0	0	1	1	1	1	8	
16	X	X	0	1	0	0	0	0	1	Commuta: - A13 - EPROM di controllo
17	X	X	0	1	0	0	0	1	2	
18	X	X	0	1	0	0	1	0	3	
19	X	X	0	1	0	0	1	1	4	
20	X	X	0	1	0	1	0	0	5	
21	X	X	0	1	0	1	0	1	6	
22	X	X	0	1	0	1	1	0	7	
23	X	X	0	1	0	1	1	1	8	
24	X	X	0	1	1	0	0	0	1	Commuta: solo A13
25	X	X	0	1	1	0	0	1	2	
26	X	X	0	1	1	0	1	0	3	
27	X	X	0	1	1	0	1	1	4	
28	X	X	0	1	1	1	0	0	5	
29	X	X	0	1	1	1	0	1	6	
30	X	X	0	1	1	1	1	0	7	
31	X	X	0	1	1	1	1	1	8	
32	X	X	1	0	0	0	0	0	1	Commuta: - A14 (16 k) - EPROM di controllo
33	X	X	1	0	0	0	0	1	2	
34	X	X	1	0	0	0	1	0	3	
35	X	X	1	0	0	0	1	1	4	
36	X	X	1	0	0	1	0	0	5	
37	X	X	1	0	0	1	0	1	6	
38	X	X	1	0	0	1	1	0	7	
39	X	X	1	0	0	1	1	1	8	
40	X	X	1	0	1	0	0	0	1	Commuta: solo A14 (16 k)
41	X	X	1	0	1	0	0	1	2	
42	X	X	1	0	1	0	1	0	3	
43	X	X	1	0	1	0	1	1	4	
44	X	X	1	0	1	1	0	0	5	
45	X	X	1	0	1	1	0	1	6	
46	X	X	1	0	1	1	1	0	7	
47	X	X	1	0	1	1	1	1	8	
48	X	X	1	1	0	0	0	0	1	Commuta: solo la EPROM di controllo
49	X	X	1	1	0	0	0	1	2	
50	X	X	1	1	0	0	1	0	3	
51	X	X	1	1	0	0	1	1	4	
52	X	X	1	1	0	1	0	0	5	
53	X	X	1	1	0	1	0	1	6	
54	X	X	1	1	0	1	1	0	7	
55	X	X	1	1	0	1	1	1	8	
56	X	X	1	1	1	0	0	0	1	Commuta: solo gli slot
57	X	X	1	1	1	0	0	1	2	
58	X	X	1	1	1	0	1	0	3	
59	X	X	1	1	1	0	1	1	4	
60	X	X	1	1	1	1	0	0	5	
61	X	X	1	1	1	1	0	1	6	
62	X	X	1	1	1	1	1	0	7	
63	X	X	1	1	1	1	1	1	8	

Listato 1. Listato esadecimale del programma di controllo della scheda.

2000	09	00	43	FE	C3	C2	CD	38	F4
2006	30	EA	EA	3E	16	D8	26	A3	E9
2010	FD	20	5D	FD	20	15	FD	20	04
2018	58	FF	58	20	53	E4	20	BF	E9
2020	E3	A9	00	0D	21	D0	BD	20	9F
2028	D0	A9	07	0D	03	08	A9	04	5F
2030	85	FE	A9	9C	85	8C	A9	08	6E
2038	85	FE	20	40	80	4C	58	00	23
2040	A2	00	86	8B	86	8D	A1	8B	68
2048	81	8D	E6	8B	E6	8D	D0	F6	C7
2050	E6	8E	E6	8C	85	8E	C5	FE	AC
2058	D0	EC	00	89	00	85	BD	A9	A1
2060	D8	85	8E	RD	03	88	81	8D	E6
2068	E6	8D	RD	FA	E6	8E	AA	8E	3B
2070	C0	DC	D0	F2	A9	00	8D	00	02
2078	00	8D	01	08	8D	02	09	A9	E3
2080	10	85	FE	A9	09	85	8E	A9	92
2088	81	85	8C	20	40	80	A9	07	80
2090	8D	86	82	8B	8D	8A	08	8B	8B
2098	85	FE	8D	8E	00	8D	08	08	69
20A0	8D	0C	00	85	4B	8D	0E	08	50
20A8	A9	38	83	8F	A9	11	8D	07	28
20B0	00	A9	10	85	4C	A9	10	8D	A7
20B8	85	88	A9	17	8D	11	08	A2	D5
20C0	01	86	3D	86	FD	E8	36	3E	E2
20C8	E8	8D	86	FD	4C	83	09	20	EF
20D0	20	20	20	20	20	20	20	20	D8
20D8	20	20	20	20	20	20	20	20	D8
20E0	20	20	20	20	20	20	20	20	E9
20E8	20	20	20	20	20	20	20	20	E8
20F0	20	20	20	20	20	20	20	20	F0
20F8	20	20	20	20	20	20	20	20	F8
2100	C1	C7	C5	A9	30	8D	00	DE	79
2108	A9	8F	C9	40	D0	83	4C	96	73
2110	09	8D	00	DE	20	38	09	D0	43
2118	08	20	4E	83	E6	8F	4C	08	11
2120	09	20	4E	83	E6	8F	4C	08	F6
2128	06	20	46	89	4C	1C	09	28	F8
2130	4E	09	20	46	89	4C	1C	09	49
2138	A2	02	8D	00	09	DD	00	00	CB
2140	03	0C	0A	D0	F5	60	A5	8F	77
2148	29	EF	8D	00	DE	60	8D	04	7C
2150	80	8D	09	08	18	6D	0A	08	FF
2158	8D	0A	08	0D	08	08	A2	00	1A
2160	FC	07	08	39	00	80	81	4B	6A
2168	E6	4B	85	4B	D0	02	E6	4C	18
2170	C8	FE	08	8D	00	85	00	80	86
2178	EA	CE	08	08	F0	8D	98	18	17
2180	69	0A	86	A9	10	8D	08	08	DF
2188	4C	63	03	A0	11	8C	07	08	7E
2190	A0	10	8C	05	08	60	A9	10	46
2198	85	FC	20	F3	09	RD	08	08	9C
21A0	F0	11	EE	0C	08	20	D8	09	4D
21A8	EE	19	08	CE	08	0D	08	08	38
21B0	06	D0	83	4C	3A	0A	RD	0C	D0
21B8	08	C9	14	F0	F6	C9	0A	D0	4F
21C0	83	20	F5	09	AD	0C	08	38	3E
21C8	E9	0A	80	06	20	84	0A	4C	86
21D0	9D	85	20	8F	0A	4C	9D	09	67
21D8	8C	05	08	00	R1	F8	F0	3C	3C
21E0	8D	02	D2	FF	E6	F8	85	F8	83
21E8	D0	02	E6	FC	88	D0	EE	80	1E
21F0	18	3C	05	08	60	18	A2	0A	E2
21F8	8E	10	08	A0	03	9C	12	08	91
2200	20	F0	FF	60	18	EE	10	08	EC
2208	AC	12	08	20	F0	FF	60	18	94
2210	AE	10	08	AC	11	08	F0	12	12
2218	FF	60	A9	08	85	FE	A9	9C	E3
2220	85	8C	A9	04	85	8E	A9	37	88
2228	8D	00	DE	20	40	80	A9	37	8E
2230	8D	00	DE	20	40	80	8E	8E	1A
2238	0F	08	EE	0E	08	20	E4	FF	DE
2240	C9	41	30	87	C9	35	10	03	24
2248	4C	94	0A	C9	5E	D0	83	4C	8D
2250	74	0A	C9	30	D0	83	4C	6E	75
2258	0A	C9	2H	D0	83	4C	21	0E	1F
2260	C3	3D	D0	83	4C	21	0E	C9	70
2268	C3	D0	D2	4C	21	0E	AD	00	7B
2270	DF	4C	E2	FC	20	1A	0A	89	1C
2278	00	8D	0C	08	AD	08	08	F0	76
2280	83	4C	9A	09	A9	00	8D	0E	5E

MARZO 1988



Computer Hardware

avete la possibilità di impostare un nuovo indirizzo iniziale. Nei programmi BASIC, a questo punto dovrete battere una "N", che sta per NO. Un nuovo indirizzo di partenza è importante soltanto nel caso di programmi in linguaggio macchina, il cui indirizzo di avviamento non corrisponde all'indirizzo iniziale del programma.

Di solito un programma monitor viene caricato nel campo compreso tra \$C000 e \$CFFF e viene avviato con SYS49152 (= \$C000). Per questo motivo, non dovrete modificare l'indirizzo di avvia-

Figura 1. Schema elettrico della scheda EPROM. Il banco di memoria è formato da 8 chip montati entro relativi slot.

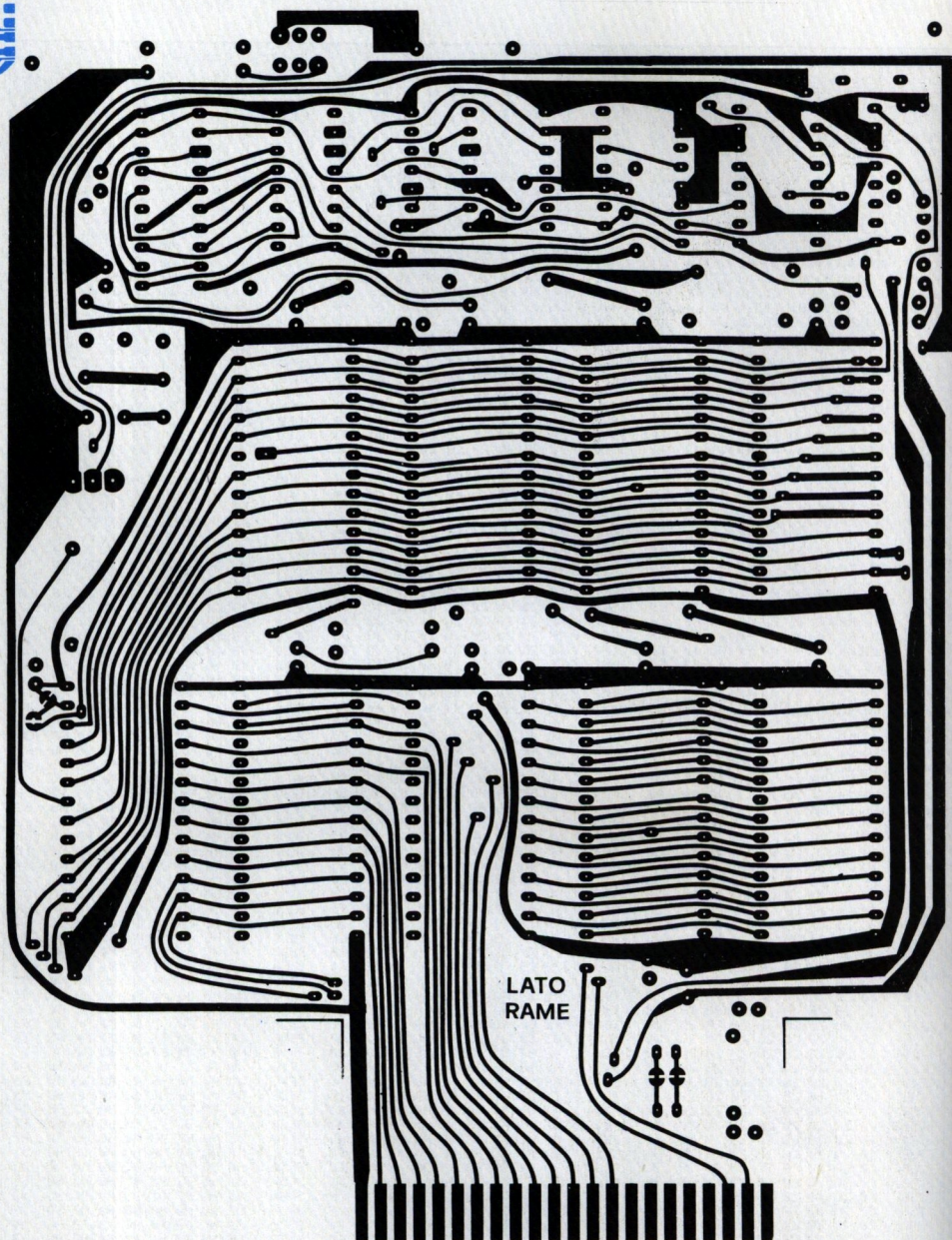
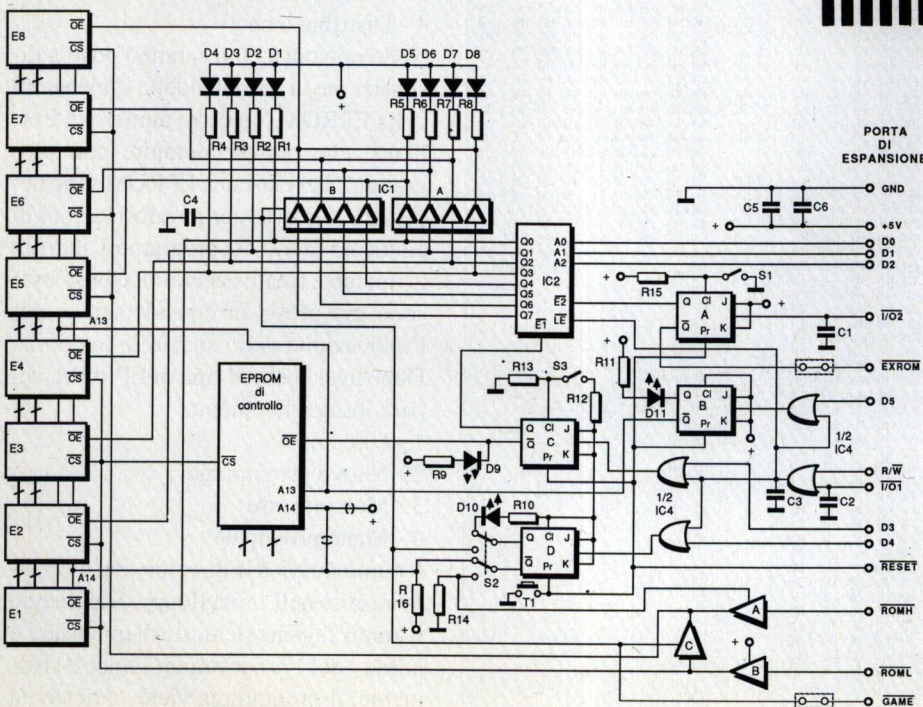


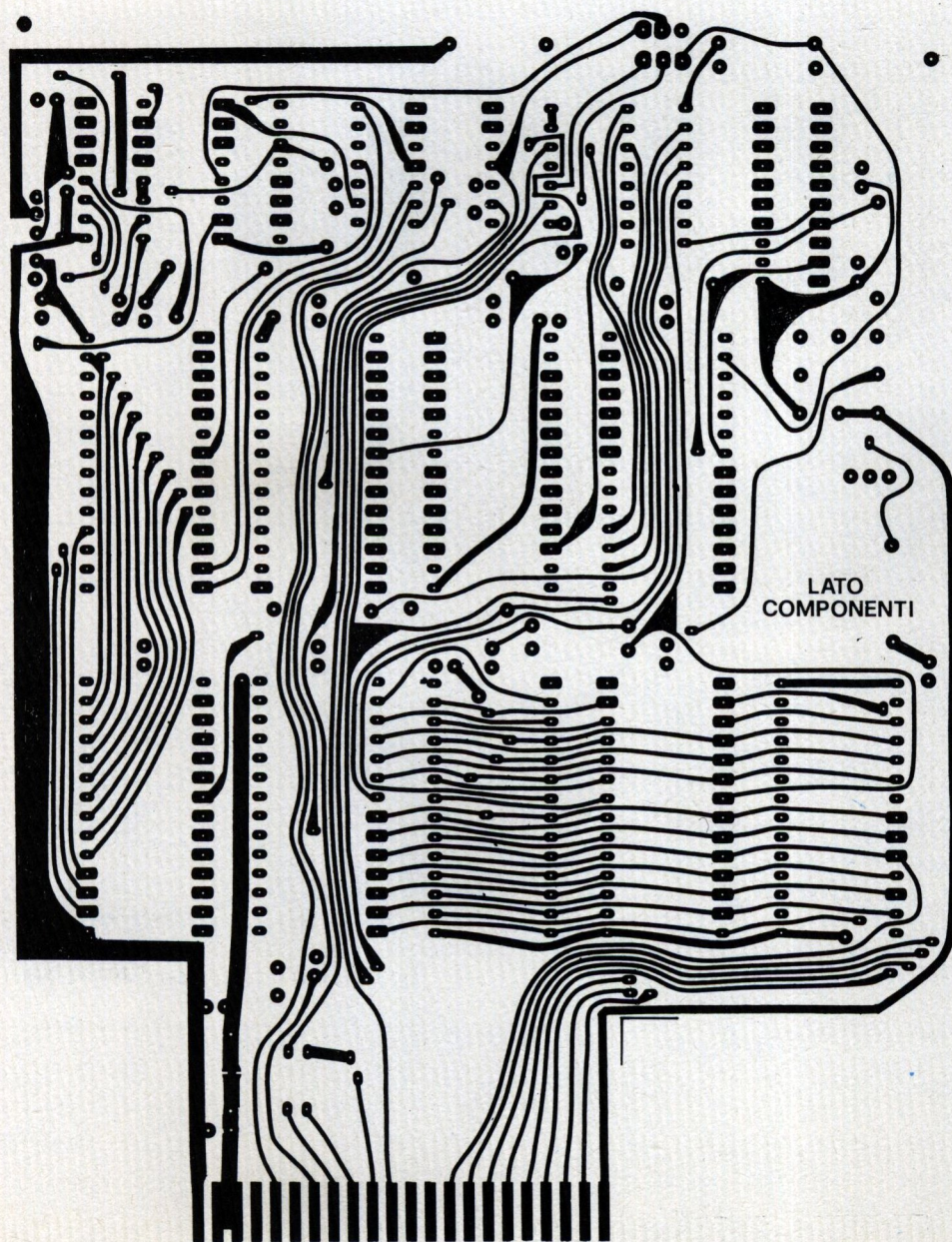
Figura 2. Circuito stampato della scheda visto dal lato rame in scala unitaria.

mento, perchè il generatore di moduli estraе automaticamente questo indirizzo dal dischetto. Se questo programma dovesse comunque essere avviato con un indirizzo che si scosta dal 49152, potrete impostare una "J" per affermare e quindi impostare il nuovo indirizzo in forma esadecimale. Dopo il caricamento del programma, viene calcolato ed indicato lo spazio restante nella memoria EPROM selezionata: in una stessa EPROM possono essere inseriti al massimo nove programmi.

Se lo spazio di memoria per la EPROM

fosse esaurito oppure se è stato raggiunto il numero massimo di programmi, il file prodotto non viene memorizzato: per farlo sarà necessario premere il tasto 3 e il file appena inserito nella EPROM verrà automaticamente scritto, sotto il nome "1.EPROM". Nella preparazione di un ulteriore programma, dovrete munirvi di un nuovo dischetto oppure cancellare il precedente programma EPROM. Il tasto 4 vi riporta al menù principale.

Figura 3. Poichè la basetta è a doppio rame, ecco anche la traccia delle piste della parte componenti.



Con l'opzione "distribuzione", potrete ripartire programmi particolarmente lunghi su diverse EPROM. Allo scopo, i programmi non potranno superare la lunghezza massima di 191 blocchi pari a 48 Kbyte. L'ulteriore gestione, fino alla memorizzazione, è uguale a quella prima descritta. Con la funzione "memorizzazione" del menù, verrete in primo luogo interrogati circa la sequenza delle EPROM. Nella selezione si potranno mescolare a piacere diversi tipi di EPROM. Dopo ogni impostazione, si controlla dapprima se la capacità della EPROM indicata è sufficiente ad accogliere il programma. Se si verifica questa condizione, si inizia a memorizzare. I file così formati vengono memorizza-

ti sul dischetto con i nomi "1.EPROM", "2.EPROM", eccetera. Potrete distribuirli su un massimo di 3 EPROM. Le EPROM così prodotte potranno essere inserite in una qualsiasi slot (da 1 ad 8) della scheda. Soltanto le EPROM prodotte con l'opzione "Distribuzione" devono essere nella giusta successione, perchè formano un tutto unico e quindi dovranno essere montate una dopo l'altra sulla scheda. La posizione iniziale non ha comunque nessuna importanza: il programma di controllo la riconosce automaticamente.

Il menù principale appare automaticamente dopo un reset con il commutatore S1 inserito e con S3 (interruttore DIL) in posizione "ON". Con il tasto 0, la scheda potrà essere esclusa via software, ma non si torna al menù principale.

Il menù 2 è stato creato per poter utilizzare eventualmente EPROM già pronte e programmate: a questo scopo, le EPROM devono essere del tipo 2764. Alla selezione di questo menù vengono verificate tutte le slot, per vedere se ci sono EPROM. Quando ne viene trovata una, si effettua un ulteriore esame per vedere se contiene un programma di autostart: tutte le informazioni trovate su una slot vengono visualizzate sullo schermo. Sussiste ora la possibilità di scegliere una delle slot. Deve essere inoltre attivato un reset via software, per avviare il programma autostart.

Il menù 3 offre la possibilità di selezionare un blocco da 8 Kbyte a piacere, spostandolo poi come sistema operativo nella RAM, sotto la ROM Kernel la quale verrà poi esclusa, in modo da permettere la risposta del nuovo sistema operativo nella RAM. Questo menù permette inoltre di selezionare ed attivare come interprete BASIC una delle slot da 5 ad 8. In tale caso, potranno essere utilizzate soltanto le EPROM dei tipi 2764 e 27128. Per questo modo di funzionamento, è indispensabile che S2 stia in posizione "16K".

Dopo un reset, oppure dopo l'accensione del computer, tutti i flip flop sulla scheda vengono inizializzati dai circuiti collegati agli ingressi di cancellazione o di preset. Dal punto di vista funzionale, tutti i flip flop (FF) sono cablati in maniera identica: ad una transizione da alto a basso agli ingressi di clock, le uscite Q e \bar{Q} commutano, in condizioni

Computer Hardware

Per la gestione senza EPROM di controllo, l'interruttore DIL S3 deve essere aperto quando viene generato un reset; S2 deve rimanere in posizione 256. FFA ed FFC pilotano il decodificatore IC2

tramite E1 ed E2 per cui, mediante un'istruzione POKE all'indirizzo \$DE00, potrà ora essere selezionata una delle otto slot delle EPROM. La selezione avviene tramite i bit di indirizzamento da D0 a D2.

La slot selezionata verrà abilitata tramite la sua linea \overline{OE} . Devono essere inoltre gestiti gli indirizzi A13 ed A14.

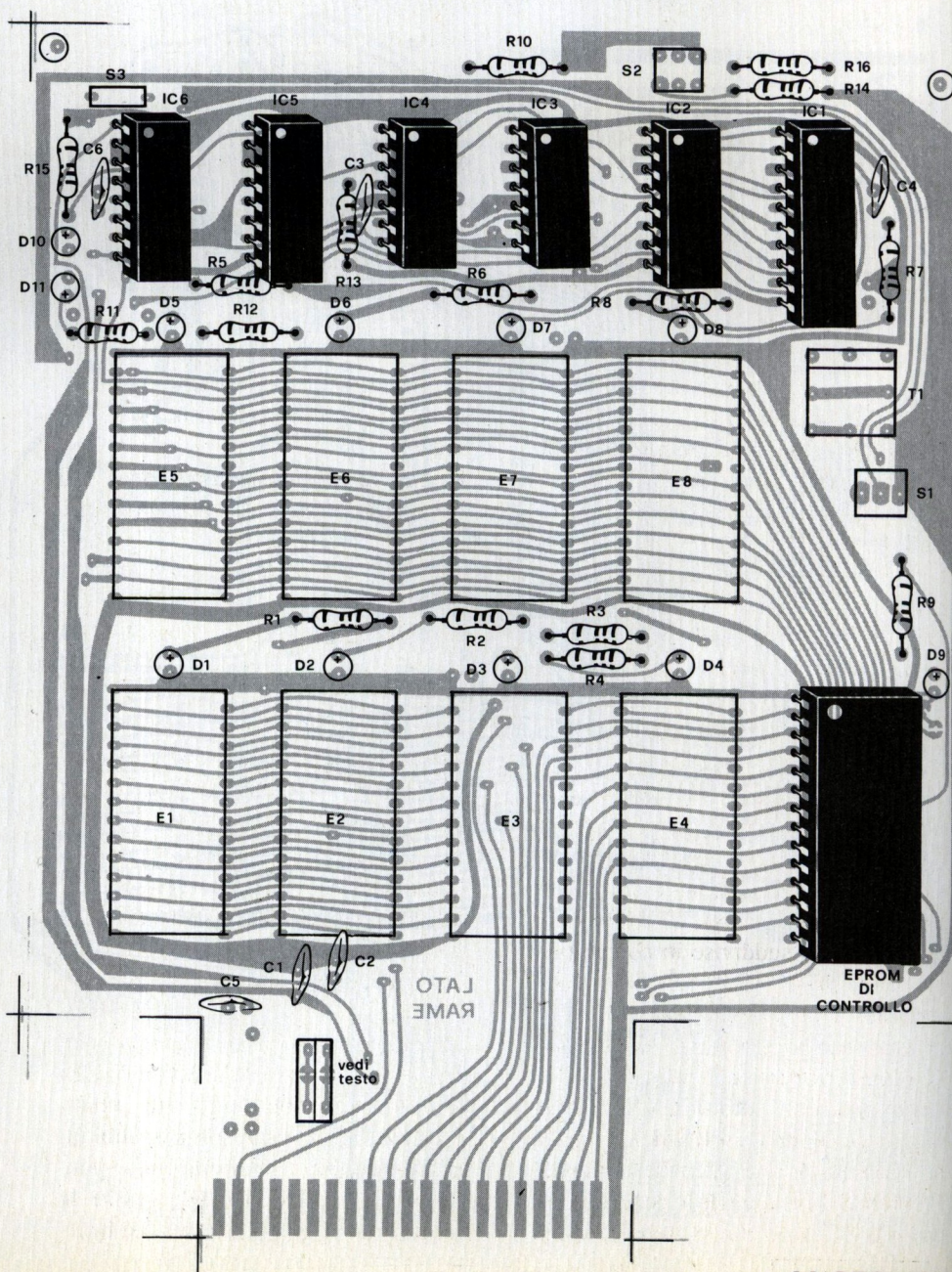
A13 viene attivato con FFB per mezzo di un comando di scrittura all'indirizzo

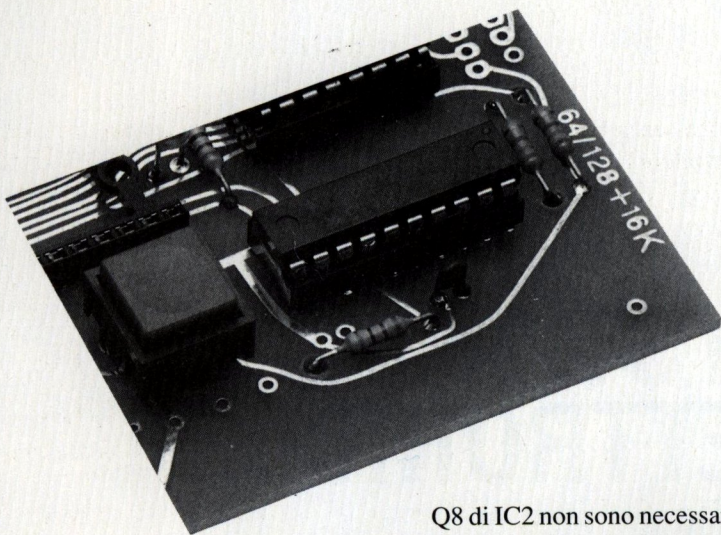
Figura 4. Disposizione delle parti sulla scheda.
Il pettine va inserito nella porta utente del computer.

sempre opposte. A questo scopo, gli ingressi di preset (predisposizione) e di clear (cancellazione) devono essere sempre a livello alto.

Con un livello basso all'ingresso di preset, l'uscita Q viene portata a livello alto. Un livello basso all'ingresso clear ha come conseguenza un livello basso in Q. E' importante che gli ingressi possano funzionare anche indipendentemente dal clock, in modo da poter introdurre determinati livelli mediante un commutatore.

Nel funzionamento con EPROM di controllo, S1 deve essere aperto (scheda attivata) ed S2 deve essere in posizione 256. L'interruttore DIL S3 deve essere in posizione "ON", in modo che il FF A di IC6, a causa di un livello basso proveniente dalla linea di reset ed applicato all'ingresso di preset, venga portato in uno stato con $Q = "1"$ e $\overline{Q} = "0"$. L'uscita Q di FF C blocca il decodificatore uno da otto (IC2) all'ingresso E1, in modo che non possa essere selezionata nessuna delle altre otto EPROM, mentre l'uscita \overline{Q} porta l'OE della EPROM di controllo a livello basso e segnala l'operazione mediante il LED D9. L'uscita Q di FF A (IC5) porta la linea \overline{EXROM} a livello basso, in modo che le EPROM possano poi essere riconosciute dal computer. La \overline{ROML} seleziona tramite la porta B (IC3) le EPROM da 1 a 4, mentre la linea \overline{ROMH} fa altrettanto per le EPROM da 5 a 8 tramite FF D che pilota le porte A e C. L'intera gestione della scheda potrà così essere assunta dalla EPROM di controllo.





DE00 riferito al bit di dati 5. Analogamente ci si comporta con A14, solo che ora è il bit di dati D4 a presiedere alla commutazione. FFC ha un compito speciale: con l'aiuto di questo flip flop può essere chiamato in servizio in ogni momento lo slot 9, cioè quello con la EPROM di controllo. Allo scopo è riservato il bit di dati D3. I LED D10 e D11 indicano sempre i livelli logici delle linee di indirizzamento A13 ed A14: questo è molto utile, particolarmente nella fase di prova.

Come già spiegato, è possibile anche l'utilizzo come modulo da 16 Kbyte. Per questo tipo di funzionamento, S2 deve essere in posizione "64/128 + 16K". Questo modo funzionale è particolarmente adatto all'applicazione delle già accennate EPROM 2764 (8 Kbyte). Per attivare i 16 Kbyte, dovranno dunque essere selezionate contemporaneamente due EPROM di cui una inserita, come finora, nel campo di indirizzamento da \$8000 a \$9FFF e l'altra nel campo di indirizzamento dell'interprete BASIC, da \$A000 a \$BFFF. Le otto EPROM vengono pertanto suddivise in coppie per cui risulta che la 1+5, 2+6, 3+7 e 4+8 sono unite tra loro e devono essere sempre attivate insieme. Questa doppia selezione viene effettuata dalle porte A di IC1. Un livello basso all'uscita Q0 di IC2 raggiunge OE della EPROM 1 e, tramite una porta A di IC1, anche OE della EPROM 5. FFD esclude le porte di controllo B (IC1), poichè le uscite da Q4 a

Q8 di IC2 non sono necessarie in questo modo di funzionamento.

La gestione dei segnali ROML e ROMH è affidata alle porte A e C di IC3. ROML raggiunge sempre, tramite la porta B, le EPROM da 1 a 4, poichè l'ingresso di abilitazione è costantemente a +5 V. ROMH raggiunge, tramite la porta A, abilitata da FFD, il gruppo delle EPROM da 5 ad 8.

La porta C è disabilitata e la linea GAME viene portata a livello basso da FFD, in modo da comunicare al computer questo speciale modo di funzionamento.

Poichè S2 si trova nella posizione "16 K", non può essere più utilizzata la linea A14 e pertanto, in questo modo di funzionamento, le EPROM 27256 potranno essere utilizzate solo a metà.

Altra particolarità della scheda EPROM è la predisposizione per il C128, nel modo C128.

Allo scopo, nella parte anteriore più stretta del circuito stampato si trovano quattro piazzole che si adattano con precisione a due interruttori DIL.

Sul lato rame del circuito stampato, i due interruttori possono essere esclusi mediante i ponticelli 3 e 4 posti sulle linee EXROM e GAME.

Per il funzionamento con il C128, nel modo C128, queste due linee non possono portare un livello basso, perchè altrimenti il C128 passerebbe nel modo C64 immediatamente dopo un reset. Mettendo ora in esercizio entrambi gli interruttori DIL e interrompendo i ponticelli 3 e 4, sarà possibile gestire la scheda nel modo C128 con i due inter-

ruttori entrambi in posizione OFF. In questo modo le EPROM vengono interrogate, come di consueto, mediante ROML e ROMH.

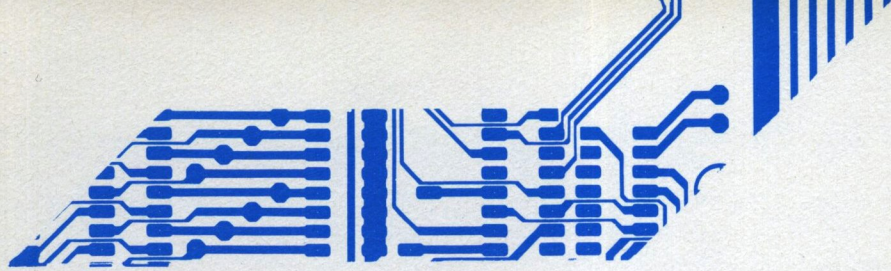
Queste linee devono provvedere soltanto ai giusti valori da porre nei registri per la configurazione della memoria. ROML si occupa sempre dei 16 Kbyte inferiori del campo di indirizzamento, mentre ROMH riguarda i 16 Kbyte superiori.

A questo proposito, è particolarmente interessante anche il modo a 16 Kbyte della scheda, mediante il quale le EPROM possono essere accoppiate a due a due: la commutazione delle slot e delle linee di indirizzamento avviene come nel modo C64.

Il programma di controllo non può però gestire il modo C128.

ELENCO DEI COMPONENTI

R1/12	resistori 470 Ω 1/4 W
R13/16	resistori da 4,7 k Ω 1/4 W
C1	condensatore da 680 pF ceramico
C2-4	condensatori da 1 nF ceramici
C3	condensatore da 560 pF ceramico
C5-6	condensatori da 100 nF ceramici
IC1	circuito integrato 74LS241
IC2	circuito integrato 74LS137
IC3	circuito integrato 74LS126
IC4	circuito integrato 74LS32
IC5-6	circuiti integrati 74LS112
D1/8	LED rossi da 3 mm
D9	LED giallo da 3 mm
D10/11	LED verdi da 3 mm
S1	deviatore unipolare a levetta
S2	deviatore bipolare a levetta
S3	interruttore DIL semplice
T1	pulsante Digitast
9	zoccoli per I.C. a 28 pin
1	zoccolo per I.C. a 20 pin
3	zoccoli per I.C. a 16 pin
2	zoccoli per I.C. a 14 pin
1	EPROM di controllo 2764
2	distanziatori per circuito stampato
2	interruttori DIL (solo per il modo C128).
1	circuito stampato



JOYSTICK ELETTRONICO

di F. Pipitone

La realizzazione è molto semplice e, oltre a mettere a disposizione un secondo joystick per il tuo computer, racchiude un commutatore a frequenza variabile "sinistra/destra", grazie al quale si può giocare e vincere a qualsiasi gioco, sia pur veloce senza distruggere il joystick. Siccome il prezzo di costo di questo montaggio è pari a quello di un qualsiasi joystick commerciale, ci si guadagna in qualità. Le prese e la piedinatura della nostra realizzazione sono standard e quindi il joystick può ben inserirsi in qualsiasi personal computer.

Funzionamento e piedinatura di un joystick

Le prese hanno nove piedini, ma ne sono utilizzati solo otto (pin 5: n.c.). I movimenti della leva collegano la massa a i diversi terminali (alto, basso, sinistra, destra, fire 1, fire 2). E' un contatto elettrico banale che di solito presenta una resistenza da zero a 400 Ω circa. Ecco la disposizione dei pin:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| n. 1 = alto | n. 2 = basso |
| n. 3 = sinistra | n. 4 = destra |
| n. 5 = (NC) | n. 6 = fire 1 (sul
la leva) |
| n. 7 = fire 2 (del pulsante IP2) | |
| n. 8 = comune 1 (J1) | |
| n. 9 = comune 2 (J2) | |

Il "comune 2" è quello del joystick addizionale (per due giocatori). Questo piedino non è montato sui modelli economici per cui il nostro cablaggio interno compensa questa frequente lacuna.

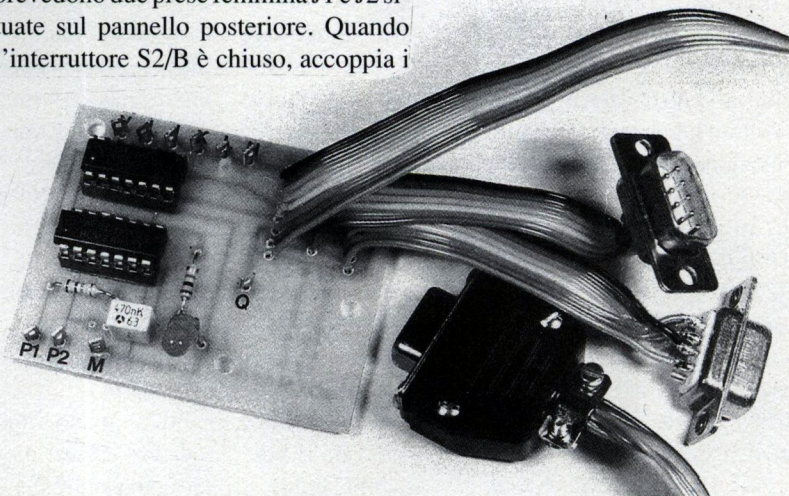
Principio di funzionamento

Il nostro apparecchio si adatta ai connettori standard dei joystick di qualsiasi personal e home computer che, di solito, prevedono due prese femmina J1 e J2 situate sul pannello posteriore. Quando l'interruttore S2/B è chiuso, accoppia i

permanentemente in azione e sono semplicemente shuntati dal commutatore elettronico contenuto all'interno di IC2. L'apparecchio è alimentato da una pila a 9 V in miniatura poichè il consumo è di soli 4,5 mA.

Schema elettrico

Come si può notare dallo schema elettrico di Figura 1, l'oscillatore è formato da



due comandi di gioco abilitando due pulsanti e un potenziometro; quest'ultimo fa variare la frequenza di un oscillatore, fra 2 e 20 Hz circa. Un LED lampeggiante dà testimonianza della velocità. Se si preme il pulsante (IP1) di sinistra si viene a simulare un'alternanza sinistra-destra rapida. Il pulsante (IP2) di destra è invece un fire. Notare che il joystick o i joystick inseriti risultano

due porte NOR con un 4001 (IC1). L'altro IC è un 4016 (C-CMOS in DIL 14) che contiene quattro interruttori analogici.

Quando un interruttore di questo tipo riceve una tensione di livello 1, si chiude permettendo il passaggio di qualsiasi segnale compresi quelli BF che lo attraversano senza distorsione. Tali interrut-

tori non hanno quindi nessuna polarità e la loro resistenza interna quando sono chiusi è dell'ordine di 150 Ω . Se il comando è a livello zero, l'interruttore è aperto e tra i suoi capi vi è una resistenza assai elevata. Semplice, no? Un 4016 è quindi l'equivalente di quattro relè ultra-rapidi, ma per piccoli segnali pas-

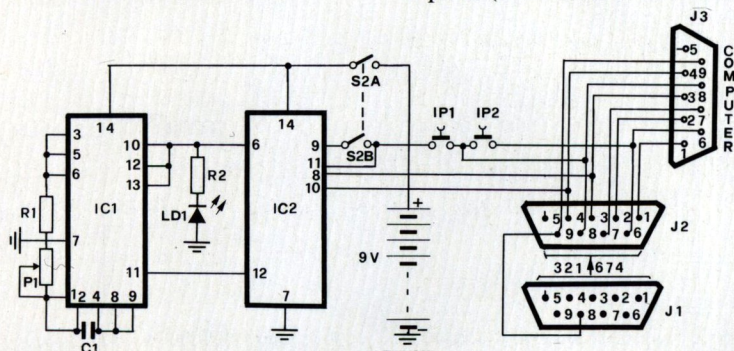
santi. Una delle porte NOR inverte il segnale quadrato dell'oscillatore mentre le uscite di altre due porte inseriscono ognuna degli interruttori del 4016: quando uno è passante l'altro è bloccato. Siccome questi interruttori chiudono o aprono i collegamenti "comune 1 - sinistra" e "comune 1 - destra", il computer riceve l'ordine di una inversione rapida sinistra-destra al ritmo stesso che il LED ci mostra. Siccome le porte del 4016 quando l'IC non è alimentato, sono conduttrici (circa 200 Ω), è necessaria la presenza dell'interruttore S2B fra i terminali 9 e 11, interruttore che risulta accoppiato con quello dell'alimentazione S2A. L'apparecchio alimentato non modifica, in tal modo, il funzionamento abituale del joystick e viene abilitato agendo sul pulsante IP1.

parte consistente della superficie è riservata ai collegamenti elettrici fra i due connettori J1, J2 maschi e la J3 femmina che vanno sul computer.

Otto conduttori eccetto per il connettore J1 che ne ha solo sette. Prevedete circa 60 cm di filo a nastro per il collegamento al computer e due volte 8 cm per i collegamenti agli spinotti maschi. Piccolo consiglio pratico (vedi Figura 3), fate prima le saldature delle prese (con l'aiuto di una morsa), quin-

tenitore, il più avanti possibile e a destra, per lasciare il posto ad una batteria che poi è l'elemento interno più ingombrante di tutto l'apparecchio. Volendo, al posto della batteria, può essere impiegato un alimentatore esterno, in tal caso la tensione deve essere di 9 V stabilizzati con almeno 10 mA di corrente. Notare anche che il potenziometro viene ad essere inserito al di sopra della piccola zona inutilizzata sulla basetta di vetroresina. Il passaggio della bandella

Figura 1. Schema elettrico del duplicatore di joystick. Il circuito prevede il fire automatico.



di le saldature su vetroresina. E' solo questa la parte più lunga dell'operazione.

Il contenitore

E' necessario un contenitore in plastica perchè il taglio dei due fori trapezoidali per i connettori J1, J2, non sarebbe facile da farsi su metallo. Abbiamo utilizzato il Teko D-12 con facciata inclinata in plexglas rosso, e ciò ci dispensa da un foro per il LED rosso LD1. I due pulsanti sono sulla parte superiore (obbligatoriamente...), mentre la facciata supporta l'interruttore doppio S2A/B e il potenziometro P1. I due connettori sono fissati nella parete posteriore. Il circuito stampato sarà fissato all'interno del

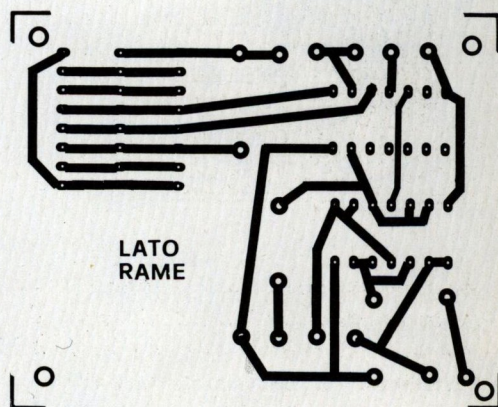


Figura 2. Circuito stampato visto dal lato rame in scala 1:1.

a nastro dei conduttori avviene sul pannello posteriore intaccandone la base inferiore per soli 13x1 mm fra i due spinotti.

Inserire infine la scritta "J1" e "J2" in corrispondenza dei connettori e il vostro joystick supplementare sarà pronto ad entrare in azione per le entusiasmanti gare olimpiche alle quali non avete mai giocato per paura di mettere fuori uso la vostra cloche.

Il circuito stampato

Con così pochi componenti attivi deve essere per forza molto semplice e senza strap. La Figura 2 mostra il circuito stampato in scala naturale, mentre la Figura 3 presenta la disposizione dei vari componenti. Come si può notare, una

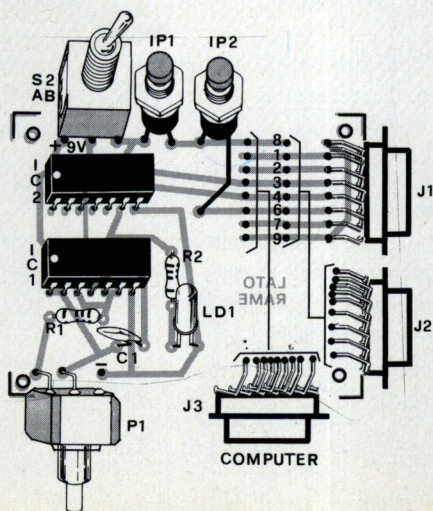


Figura 3. Disposizione dei componenti sulla basetta stampata.

ELENCO DEI COMPONENTI

R1	: resistore da 56 k Ω
R2	: resistore da 1 k Ω
C1	: cond. poliesteri da 470 nF
P1	: Potenziometro da 1 M Ω lin.
IC1	: CD 4001
IC2	: CD 4016
LD1	: LED da 5 mm rosso
70 cm	: piattina a 8 conduttori
IP1-2	: pulsanti miniatura
2	: connettori maschi
1	: connettore femmina
1	: contenitore
S2A/B	: doppio interruttore
1	: pila da 9 V.
1	: circuito stampato